

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini teknologi berkembang pesat baik teknologi komunikasi maupun informasi, sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Dalam sejarah ilmu pengetahuan, ketika manusia belum menggunakan ilmu pengetahuan 600 tahun SM, dimana mistik mendominasi kebutuhan manusia, maka diperkirakan manusia sangat memanfaatkan angin sebagai medium transmisi untuk berkomunikasi. Sekarang penggunaan fasilitas komunikasi yang canggih memberikan peluang bagi setiap individu untuk mengakses informasi sesuai keinginan serta dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa memikirkan waktu.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan suatu perubahan besar dalam komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat di era modern . Menurut Ameliola & Nugraha (*ejournal keperawatan (e-kep)*, 2015,2) mengatakan bahwa perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal ini ditandai dengan kemajuan di bidang teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Teknologi dan informasi tersebut berupa *internet, gadget, dll.*

Memasuki era globalisasi, remaja merupakan kalangan yang sering menggunakan media *internet* khususnya media sosial sebagai cara untuk mencari informasi, hiburan maupun berkomunikasi dengan teman di situs jejaring sosial.

*Internet* merupakan segala bentuk kebutuhan manusia yang dapat dipenuhi, mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai pada pemenuhan kebutuhan hiburan. Kini kehadirannya lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat. Karena dengan media sosial kehidupan di dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam dunia maya. Masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu. Namun dari kemudahan yang ditawarkan media tersebut, terdapat sisi lain yang dapat merugikan penggunaannya dan orang disekitarnya.

Teknologi komunikasi yang semakin modern, sangat memudahkan manusia untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan menggunakan teknologi. *Internet* menghubungkan satu perangkat komputer ke perangkat komputer lainnya sehingga dapat saling terhubung. *Internet* di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat, dengan *internet* manusia dapat terhubung dan berkomunikasi dengan manusia lain di seluruh belahan dunia. Penggunaan *internet* saat ini sangatlah mudah dan dapat dilakukan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Kemajuan teknologi tersebut menyebabkan munculnya macam situs jejaring sosial dalam media sosial yang bisa diakses secara *online* melalui sambungan *internet*. Jejaring sosial dalam media sosial tidak hanya dapat digunakan melalui komputer maupun laptop. Akan tetapi dapat digunakan dengan *gadget*.

Menurut Beauty Manumpil dalam jurnal keperawatan (2015:2) sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Era teknologi yang semakin canggih ini, orangtua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang

aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orangtuanya. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah, tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pekerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya dilalukan oleh orang dewasa atau lanjut usia(22 tahun keatas), remaja(12-21 tahun), tapi pada anak-anak(7-11 tahun) dan lebih kronisnya *gadget* digunakan anak usia(3-6 tahun) yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Astin Nikma (jurnal dinas pendidikan,2015:1) menjelaskan bahwa *gadget* atau ponsel bukanlah barang yang asing bagi siapapun. Bahkan , anak-anak kecil pun sudah banyak yang bermain dengan *gadget*. Anak-anak ini sebagai siswa di sekolah, memiliki kewajiban untuk belajar. Lalu adakah pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar siswa? Sebagai seorang guru,peneliti sering menemui siswa kurang perhatian saat pelajaran dan terkadang saat diajak bicara mereka tidak mengerti.selain itu banyak ditemui siswa enggan mengerjakan tugas, hampir 50% tidak siap tugas, prestasi siswa juga menurun, hal ini dapat dilihat bahwa hampir 50% nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) .

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat menimbulkan hal-hal negatif, maka sebaiknya remaja yang menggunakan *gadget* agar mengurangi pemakaiannya dan menggunakan seperlunya saja. Orang tua siswa seharusnya

lebih mempertimbangkan segala sesuatu yang akan diberikan kepada anak dengan melihat akibatnya terhadap perkembangan anak terutama yang memasuki usia remaja. Perlunya peningkatan peraturan sekolah mengenai penggunaan *gadget* di area sekolah khususnya di dalam kelas karena sangat berpengaruh terhadap siswa serta prestasi belajar siswa juga perlu ditingkatkan. Agar prestasi siswa meningkat, maka perlu adanya dukungan dari berbagai pihak. Dukungan tersebut meliputi: motivasi, dukungan lingkungan, dan dukungan orang tua.

Komunikasi menggunakan *gadget* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas dan kuantitas komunikasi tahap muka menurun. Siswa dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat lepas dari *gadget*. *Gadget* sebagai alat komunikasi dapat digunakan siswa dalam berkomunikasi tanpa ada batasan waktu, karena di tengah malam pun siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain. Adapun di lingkungan sekolah keberadaan *gadget* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan orang lain, siswa lebih memilih menggunakan *gadget* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan siswa dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang yang dimaksud. Siswa baru akan mendatangi/bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui *gadget* tidak tersampaikan atau tidak terkirim. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* telah digunakan sebagai cara baru interaksi sosial terutama bagi pengguna aktif *gadget* untuk bertemu dan berinteraksi dengan teman-teman mereka.

Peneliti sebelumnya dalam E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya(2013:2) menjelaskan bahwa *gadget* pada awalnya hanya digunakan oleh orang-orang yang

benar-benar membutuhkannya, seperti para pekerja kantoran, pebisnis, pejabat atau guru. Namun-sekarang, *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting saja tetapi juga anak-anak usia sekolah. Bahkan anak-anak usia sekolah dasar pun sudah mengenal dan menggunakan *gadget*. Mengingat tujuan diciptakannya, *gadget* memang diharapkan bisa memberi kemudahan komunikasi kepada manusia, terutama untuk komunikasi jarak jauh. Namun ternyata hal ini juga bisa membawa dampak pada prestasi belajar siswa tersebut, baik dapat meningkatkan prestasi belajarnya tetapi dapat juga bisa menurunkan prestasi belajar siswa.

*Gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif. Yang termasuk dampak positif dari *gadget* yaitu: (1) menambah pengetahuan tentang teknologi (2) Mempermudah komunikasi terutama jarak jauh (3) Memperluas jaringan persahabatan (4) Sebagai penghibur saat siswa jenuh belajar (5) Terdapat fitur *internet* yang membantu siswa mencari informasi. Selain dampak positif dari penggunaan *gadget* yang cukup banyak, nampak cukup banyak juga dampak negatif bagi siswa yang patut di waspadai dan seharusnya dihindari, antara lain: (1) Terdapat efek radiasi yang mampu mempengaruhi kesehatan siswa (2) Rawan tindak kejahatan (3) Mengganggu perkembangan anak, karena tidak jarang anak sekolah malah lebih tertarik melihat *gadget* yang bergetar ketika pelajaran berlangsung, bahkan *gadget* digunakan untuk mencontek jawaban pada saat ujian akhir/nasional (4) *Gadget* juga bisa mengakibatkan pemborosan, karena menambah pengeluaran untuk membeli pulsa. Apalagi pulsa tersebut tidak digunakan dengan baik, maka akan membuang sia-sia pulsa tersebut (5) penyalahgunaan fitur *internet*. *Internet* yang selayaknya digunakan untuk

mempermudah siswa mencari informasi atau materi pelajaran bisa disalahgunakan untuk mencari gambar atau video yang kurang baik (porno) (6) Menurunkan mental belajar siswa. Siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian, sehingga sering mencari jalan aman dengan mencontek teman melalui *gadget*. Ini yang menjadikan minat belajar siswa juga berkurang yang mengakibatkan prestasi belajar siswa pun turun.

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Nofri Salman dalam jurnal “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkiang Kecamatan Bangkiang Kabupaten Kampar” pada tahun (2012:3) menjelaskan bahwa *gadget* juga banyak digunakan oleh siswa/siswi untuk berbagi jawaban ujian pada saat berlangsungnya ujian, akibatnya siswa/siswi malas belajar ketika menghadapi tugas, ulangan maupun ujian. Selain itu juga, penggunaan *gadget* oleh siswa/siswi sering mendengarkan musik yang terlalu keras pada saat guru tidak masuk kelas sehingga mengganggu kegiatan proses belajar sesama teman di kelas lainnya dan mengakibatkan dampak negatif bagi siswa/siswi yang kurang konsentrasi serta tidak serius dalam mengikuti proses belajar.

Selanjutnya, siswa/siswi cenderung menggunakan *gadget* dengan fitur permainan yang dapat mengganggu konsentrasi proses belajar dan merusak kegiatan jadwal belajar sehingga menjadi dampak negatif bagi siswa/siswi lebih senang bermain *games* daripada belajar. Selain permainan (*games*) siswa/siswi sering menggunakan *gadget* mengakses ke dunia maya atau yang lebih dikenal dengan sebutan Facebook, Whatsap, BBMan sehingga menyebabkan perilaku siswa/siswi yang menyimpang karena kerap mengakses dunia maya yang

kemudian berubah menjadi hal yang buruk dan juga mengakibatkan kerusakan pada sel otak/jaringan otak karena kerap mengakses dunia maya.

Pada saat gadget belum menjadi tren seperti sekarang ini, masih banyak ditemui anak-anak yang bermain bersama teman-temannya, dimana kerjasama dan keakraban masih terlibat jelas ketika anak-anak bermain dengan temannya. Saat ini, permainan-permainan yang dimainkan sudah beralih dengan games yang ada pada gadget. Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran nilai dan perilaku, dimana sebelum gadget muncul, permainan yang dimainkan lebih melibatkan banyak orang dibanding dengan permainan pada *gadget* yang bisa dimainkan oleh satu orang (Trifiana, 2015:3)

Berdasarkan permasalahan tersebut hal ini disebabkan kurangnya informasi serta pemahaman dalam menggunakan gadget sesuai fungsi dan manfaatnya, sehingga siswa menyalahgunakan *gadget*, selain itu dengan adanya *gadget* siswa tidak pernah mengerjakan PR yang diberikan guru, mereka lebih asik bermain games, facebook, instagram, line dan lain-lain sehingga siswa tidak berkonsentrasi pada saat jam pelajaran berlangsung. Penggunaan *gadget* dengan baik dapat memudahkan siswa untuk berkomunikasi serta dapat mempersingkat jarak dan waktu, mempersingkat siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti, mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah (Irawan, 2003:7)

Menurut hasil observasi dan wawancara guru bimbingan konseling di SMP Negeri 15 Medan, terlihat penyalahgunaan gadget oleh siswa banyak terjadi misalnya, siswa menggunakan gadget saat jam pelajaran berlangsung, siswa lebih

mementingkan membuka gadget daripada mengerjakan PR, berkurangnya waktu belajar dirumah

Untuk menanggulangi hal tersebut, maka diperlukan bantuan dari konselor atau guru pembimbing untuk dapat meminimalisir penyalahgunaan *gadget* bagi siswa disekolah. Salah satu alternatif layanan yang dapat digunakan untuk meminimalisir keadaan diatas adalah layanan bimbingan kelompok teknik diskusi.

Pengertian bimbingan atau *Guindance* berasal dari kata "*guide*" atau "*to guide*" yang berarti menunjukkan, membimbing atau menuntun orang lain ke jalan yang benar. Bimbingan menurut Leverel (Lubis,2011:34) adalah suatu proses pendidikan lanjutan, tersusun dan bersistem yang dapat membantu individu melalui daya usahanya sendiri untuk dpat mengembangkan kemampuannya untuk memperoleh kesejahteraan dalam hidupnya serta berupaya menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat.

Sedangkan kelompok adalah suatu wadah atau tempat berkumpulnya beberapa orang terdiri dari beberapa anggota ke dalam suatu kelompok dengan tujuan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Prayitno (1995:1) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan upaya membantu seseorang dalam suasana kelompok agar dapat memahami dirinya, mencegah masalah, dan mampu memperbaiki diri dengan cara memanfaatkan dinamika kelompok sehingga seseorang dapat menjalani perkembangan secara optimal.

Salah satu teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok adalah teknik diskusi yang merupakan salah satu bentuk kegiatan kelompok yang mempunyai manfaat yang dapat di petik para siswa maupun pembimbing melalui kegiatan

diskusi kelompok. Di dalam diskusi ini pembimbing perlu memperhatikan dan membina secara intensif kegiatan yang dilakukan, supaya interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat dapat saling tukar menukar pengalaman, pendapat, informasi, memecahkan masalah secara bersama, agar semua aktif, tidak ada yang pasif sebagai pendengar saja. Maka dengan itu dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi akan melatih individu untuk lebih aktif dalam berargumentasi atau menyampaikan pendapat nya di dalam kelompok. Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Meminimalisir Penyalahgunaan *Gadget* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 MEDAN T.A 2018/2019”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti diantaranya:

- a) Siswa menggunakan *gadget* saat jam pelajaran berlangsung
- b) Siswa lebih mementingkan membuka media sosial (*Facebook, Instagram, Whatsapp, dll*) dan game online dari pada mengerjakan PR
- c) Berkurangnya waktu belajar siswa di rumah
- d) Melalui *gadget* siswa dapat mengakses vidio pornografi yang menimbulkan dampak negatif pada perkembangannya
- e) Siswa Kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan dengan keterbatasan penelitian dalam waktu, maka masalah yang akan diteliti dibatasi pada penyalahgunaan gadget. Upaya penyalahgunaan gadget tersebut dengan strategi bimbingan

kelompok teknik diskusi. Siswa yang menjadi objeknya adalah siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 15 Medan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “ Apakah ada Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Penyalahgunaan *Gadget* Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri 15 MEDAN T.A 2018/2019”?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Penyalahgunaan *Gadget* Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri 15 MEDAN T.A 2018/2019”

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat Praktis:**

1. Bagi siswa : Setelah mendapatkan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi siswa mengetahui dampak negatif bagi siswa yang ketergantungan serta sering menyalahgunakan penggunaan *gadget*.
2. Bagi guru BK : Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi dapat dijadikan landasan untuk memberikan layanan bimbingan terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa
3. Bagi sekolah : Dapat dijadikan model untuk memberikan layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi kepada siswa yang sering menyalahgunakan penggunaan *gadget* Dapat dijadikan landasan untuk

memberikan layanan bimbingan terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa

4. Bagi peneliti lain : Menambah pengetahuan mahasiswa khususnya dalam meminimalisir penyalahgunaan *gadget* siswa melalui bimbingan kelompok teknik diskusi.
5. Bagi penulis : Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung lapangan dan memeberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti dan menulis serta pengetahuan yang mendalam terutama bidang yang dikaji

#### **b. Manfaat Konseptual**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah meminimalisir penyalahgunaan *gadget* dan juga sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama.